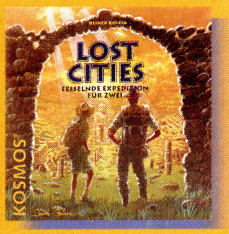
Kosmos Spiele für zwei 1999/2000



KOSMOS

Man mag es kaum glauben, doch **Das Siedler-Kartenspiel** *erweist sich als noch abwechslungsreicher als das Brettspiel. Wie von selbst fügt sich der bekannte Brettspielablauf in das Gewand eines Kartenspiels. Bei einem Preis von 25 Mark muß man dieses Spiel einfach haben.* JÜLICHER NACHRICHTEN

Wahre Begeisterungsstürme löste **Das Siedler-Kartenspiel** *aus. Eine völlig eigenständige Variante des großen Brettspiel-Erfolgs. Als Spiel mit Karten bietet die Besiedlung von Catan eine ganz neue Herausforderung. Spannend, unterhaltsam und voller Atmosphäre.*

AUGSBURGER ALLGEMEINE

*Für mich ist D*as **Siedler-Kartenspiel** *sogar noch packender als das Legespiel und überhaupt eines der besten Spiele der vergangenen Jahre.*

PFORZHEIMER ZEITUNG

Das Siedler-Kartenspiel *ist ein reines Zwei-Personen-Spiel ... aber wer die Nase voll hat von abstrakten Denkspielen à la Mühle, Dame, Schach, Abalone etc. findet in diesem Spiel eine ausgesprochen gelungene Abwechslung. - Wie* **Das Siedler-Kartenspiel** *nun zu bewerten ist? „Genial" klingt fast zu abgedroschen, trifft aber wohl tatsächlich am ehesten zu. Alle bisherigen Erfahrungen mit den unterschiedlichsten Spielgruppen waren ziemlich überwältigend.*

WESTFÄLISCHER ANZEIGER

Spiel des Jahres 1997 AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE

Deutscher SpielePreis 2. PLATZ

AUTOR	**Klaus Teuber**	**ALTER**	ab 10 Jahren
SPIELER	2	**ART.-NR.**	68 50 10

ART.-NR. 68 81 10

ART.-NR. 68 80 11

Die fünf Karten-Sets, die jetzt als Erweiterung des Siedler-Kartenspiels erschienen sind, haben es in sich, bringen jede Menge Spielspaß und erlauben völlig neues Taktieren beim Ausbau des Fürstentums, wobei zahlreiche Anregungen aus einem Ideenwettbewerb für neue Siedler-Karten verwendet wurden. Noch mehr spannende Siedler-Kartenduelle sind also garantiert.

DONAU KURIER

AUTOR	**Klaus Teuber u. a.**	**ALTER**	ab 10 Jahren
SPIELER	2		

THEMENSETS ZUM KARTENSPIEL FÜR 2 SPIELER

ART.-NR. 68 82 19

ART.-NR. 68 84 17

ART.-NR. 68 83 18

Die Kosmos-Zweierreihe wird mit **Kahuna** *fortgesetzt, doch gibt es diesmal nicht vorwiegend Karten, sondern außer dem Plänchen auch hölzerne Stäbchen und ebensolche Steinchen ... Zwölf Inseln finden sich auf dem Plan wieder. Es gilt, die Inseln mit Stäben zu verbinden und anschließend zu besetzen, was außer Glück auch taktisches Tüfteln erfordert. – Mehr Glück, mehr Taktik? Feines Spielchen jedenfalls.*

SÜDDEUTSCHE ZEITUNG

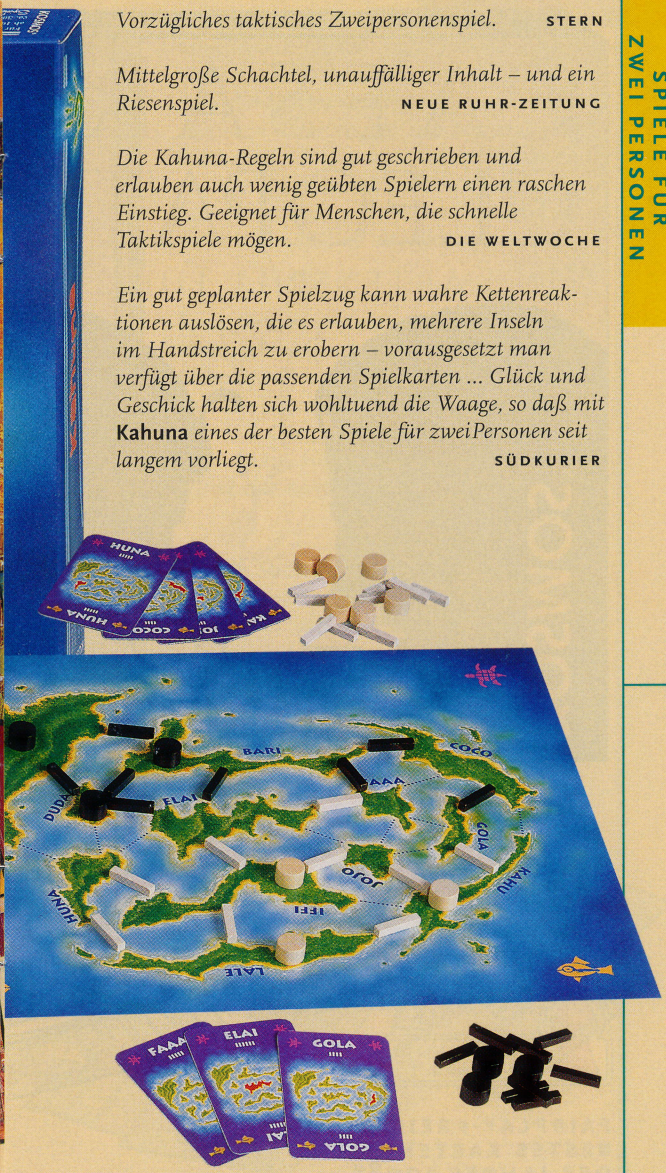
Spiel des Jahres 1999 Empfehlungsliste
AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE

Vorzügliches taktisches Zweipersonenspiel. **STERN**

Mittelgroße Schachtel, unauffälliger Inhalt – und ein Riesenspiel. **NEUE RUHR-ZEITUNG**

Die Kahuna-Regeln sind gut geschrieben und erlauben auch wenig geübten Spielern einen raschen Einstieg. Geeignet für Menschen, die schnelle Taktikspiele mögen. **DIE WELTWOCHE**

Ein gut geplanter Spielzug kann wahre Kettenreaktionen auslösen, die es erlauben, mehrere Inseln im Handstreich zu erobern – vorausgesetzt man verfügt über die passenden Spielkarten ... Glück und Geschick halten sich wohltuend die Waage, so daß mit **Kahuna** *eines der besten Spiele für zwei Personen seit langem vorliegt.* **SÜDKURIER**



AUTOR	**Günter Cornett**	**ALTER**	ab 10 Jahren
SPIELER	2	**ART.-NR.**	68 76 18

Spiel des Jahres 1998

AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE

FAIRPLAY-PREIS „BESTES KARTENSPIEL DES JAHRES 1998“

Erzählt wird die Geschichte der bekannten königlichen Haßliebe. Unter Einsatz seiner Einfluß- und Ereigniskarten versucht jeder Spieler, möglichst viele Patrizier auf seine Seite zu ziehen. Dabei verfügt jeder Spieler über das exakt gleiche Potential an Karten. Es kommt also nur auf die Taktik an. Einen Zug zu früh oder zu spät gemacht, und das Spiel ist verloren. Rasant und abwechslungsreich.

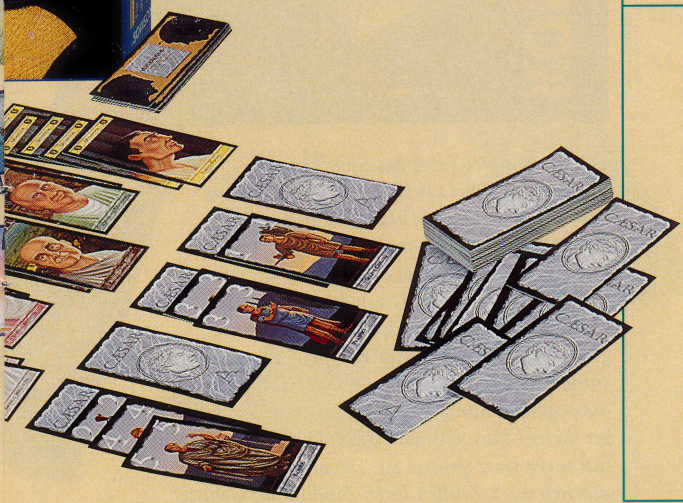
WAZ

Spiele für zwei sind meist abstrakt und strategisch ausgerichtet. Das ist bei **Caesar & Cleopatra** *anders. Das Spiel ist zwar etwas für Taktiker, jedoch nicht für Grübler.* **Caesar & Cleopatra** *ist ein rundum gelungenes Spiel. Hinzu kommt ein Ladenpreis, der schon alleine eine Kaufempfehlung ist.*

WIESBADENER KURIER

Cleveres Strategiespiel, das auch nach 20 Runden noch spannend bleibt. Erwachsene kann dieses Spiel süchtig machen.

BILD AM SONNTAG

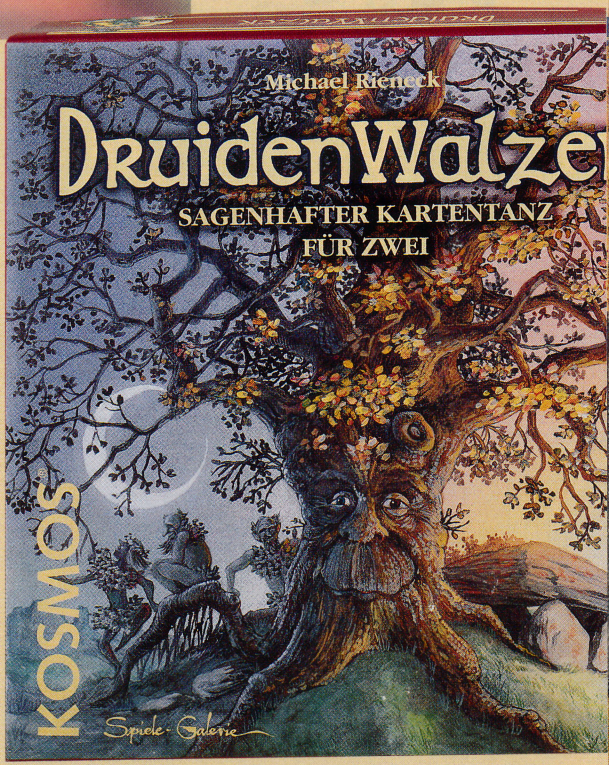


AUTOR	Wolfgang Lüdtke	ALTER	ab 10 Jahren
SPIELER	2	ART.-NR.	68 63 14

Dieses brandneue Kosmos-Spiel für zwei Personen entführt spielfreudige Paare in eine ebenso spannende wie historisch bedeutsame Zeit, nämlich die der sogenannten „Rosenkriege". Im Mittelpunkt des historischen wie auch des spielerischen Geschehens stehen die Auseinandersetzungen der beiden Adelslinien „Lancaster" (rote Rose im Wappen) und „York" (weiße Rose). Beide Häuser erheben Anspruch auf die englische Königskrone. In unserem Spiel geht es bei diesem Kampf um die Rosenkönigswürde eigentlich meist recht gesittet zu. Die beiden Parteien machen nach Kräften ihren Einfluß auf Gebiete

geltend und versuchen, durch geschicktes Taktieren möglichst große zusammenhängende Gebiete zu schaffen. Nur einige wenige Male sorgen die edelsten Ritter beider Parteien für handfesten Kampf. Und da die Zahl dieser Ritter sehr begrenzt ist, sollte dann bei einem Kampf auf jeden Fall ein strategischer Vorteil herausschauen. Abwarten und Tee trinken, es lohnt sich.

AUTOR	**Dirk Henn**	**ALTER**	ab 10 Jahren
SPIELER	2	**ART.-NR.**	68 38 18



Mit seinem **DruidenWalzer** *schaffte Michael Rieneck ein gelungenes Debüt auf dem Parkett der Kosmos-Spiele für zwei. Zwei Druiden beschließen, die Entscheidung darüber, welche Weltanschauung die richtige ist, durch einen Baumgeister-Tanz im Druidenwald herbeizuführen. Da ohne Baum bei den Druiden gar nichts geht, wählte man für den Wettstreit jene vier Bäume, die bei den Kelten die Sonnenwenden bzw. die Tages- und Nachtgleichen symbolisierten: Eiche, Birke, Ölbaum und Buche. Die Druiden errichten vor sich jeweils eine Reihe vier verschiedenen Bäume. Jeweils links von dieser Baumreihe plaziert man Kult-Tafeln. Nun erhält jeder dreißig Baumgeisterkarten. Die restlichen Karten (mit Werten von 1 bis 5) werden gemischt und in verdeckten Stapeln vor den eigenen vier Bäumen*

verteilt. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Beide Spieler erhalten nun noch je eine gelbe, grüne und blaue Druidenfigur. Diese werden auf drei eigene Bäume verteilt. Ist ein Druide am Zug, so wählt er eine von drei Aktionen: Den Druidensprung, den Rückzug eines Baumgeistes oder den Druiden-Walzer. Letzteren, als Hauptelement des Spieles, möchten wir etwas genauer beschreiben: Zum Auftakt legt der Spieler eine Karte offen vor einen eigenen Baum. An diesem Baum wird es später keine Entscheidung geben. Was aber bewirkt die vor ihm ausgelegte Karte dann? Sie bestimmt, was bei den anderen Bäumen passiert bzw. welche Baumgeisterkarten wohin und wie weit in Bewegung gesetzt werden. Sobald der Druidentanz beendet ist, kommt es zum Kräftevergleich. Viele solcher Tänze sind nötig, damit am Schluß der Sieger feststeht.

AUTOR	**Michael Rieneck**	**ALTER**	ab 12 Jahren
SPIELER	2	**ART.-NR.**	68 18 14

Es gilt, die entlegenen Winkel der Erde zu erforschen. Der Spielplan zeigt fünf Felder. Von dort müssen mit Karten Expeditionsrouten ausgelegt werden. Jeder Spieler legt sie an seiner Seite an. Die Expeditionskarten müssen in der richtigen Reihenfolge gelegt werden und eine Mindestpunktzahl bringen. Deshalb gilt es, gut zu überlegen, ob man eine Expedition beginnt. Garantiert ein flottes, spannendes Spiel mit einfachen Regeln, das nicht zuletzt durch seine wunderschöne Aufmachung zum Spielen animiert.

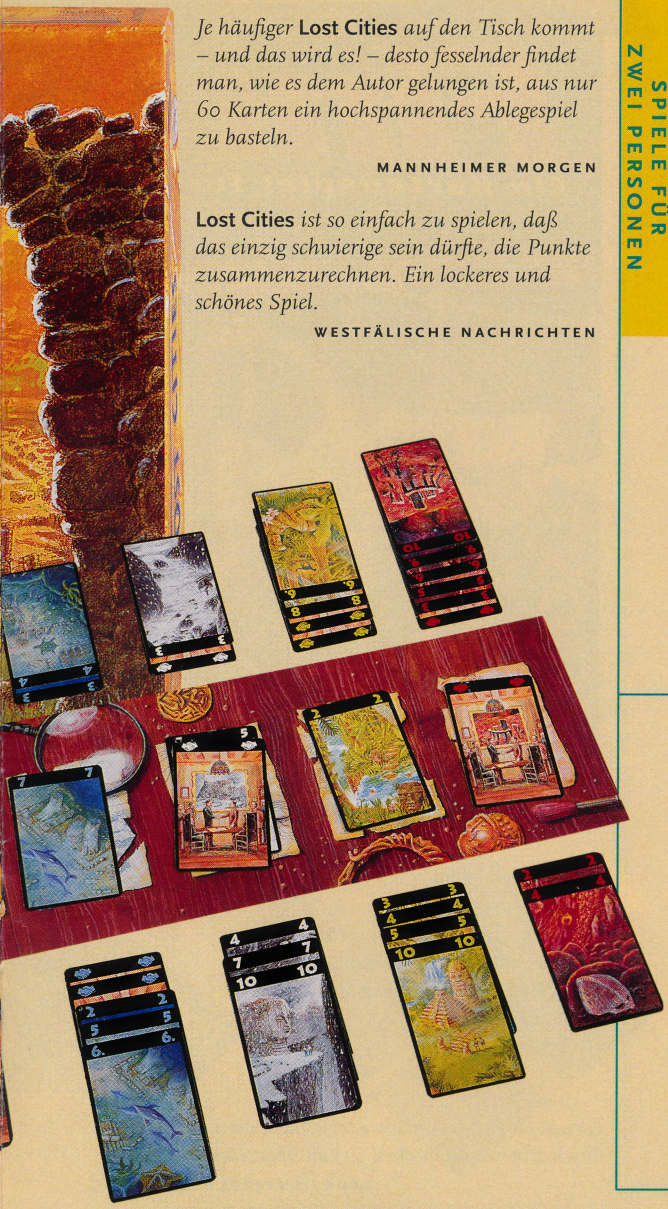
AACHENER ZEITUNG

Je häufiger **Lost Cities** *auf den Tisch kommt – und das wird es! – desto fesselnder findet man, wie es dem Autor gelungen ist, aus nur 60 Karten ein hochspannendes Ablegespiel zu basteln.*

MANNHEIMER MORGEN

Lost Cities *ist so einfach zu spielen, daß das einzig schwierige sein dürfte, die Punkte zusammenzurechnen. Ein lockeres und schönes Spiel.*

WESTFÄLISCHE NACHRICHTEN



AUTOR	Reiner Knizia	ALTER	ab 10 Jahren
SPIELER	2	ART.-NR.	68 12 10

Es gibt nur wenige Kartenspiele, mit denen sich Fußball-Spannung ähnlich perfekt ins Wohnzimmer zaubern läßt. **Finale** *ist ein „Muß" für Fußballfreunde.*

FAZ

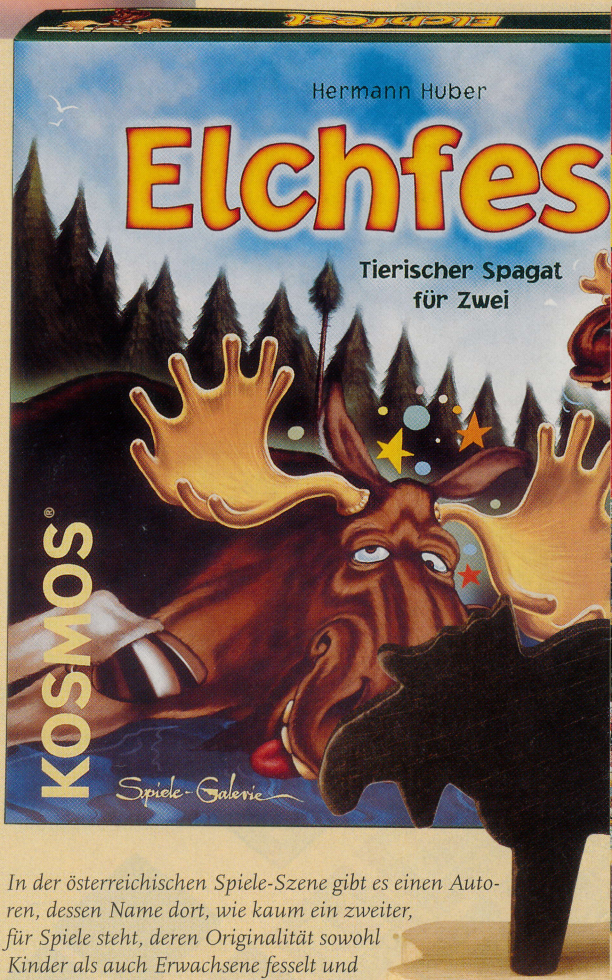
Gleich, ob Fußball geliebt oder gehasst wird, **Finale** *kann durch seinen spielerischen Gehalt überzeugen .*

NEUE OSNABRÜCKER ZEITUNG

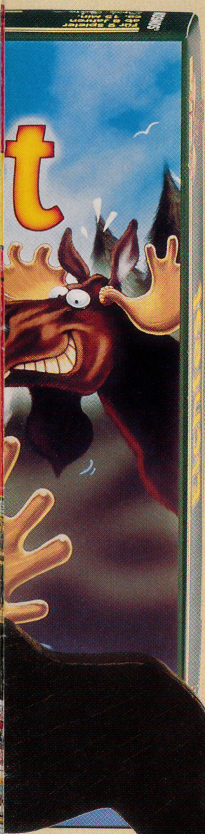
Aus den 30 Spielerkarten werden 15, aus den 30 Taktikkarten 11 ausgewählt. Dann geht's los. Die Mannschaften treten an. Die Taktikkarten bestimmen, wer den Angriff übernimmt und welche Aktionen ausgeführt werden. Mal sorgt eine gute Flanke, mal ein Elfer für Spannung. Der Spiel-Erfinder ist selber begeisterter Fußballer. Es ist ihm gelungen, nicht nur das Thema „Fußball" sondern auch die ganze Taktik eines Spiels auf Karten zu übertragen. So hat es auch für Nichtfans seinen Reiz.

TZ, MÜNCHEN

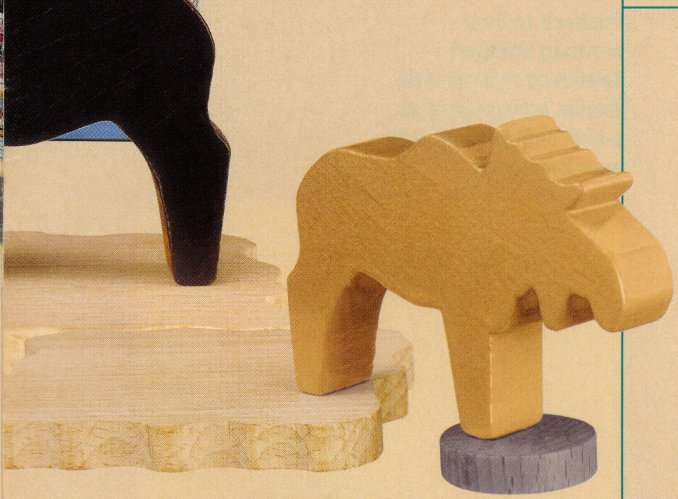
AUTOR	**Oliver Abendroth**	**ALTER**	ab 12 Jahren
SPIELER	2	**ART.-NR.**	68 72 12



In der österreichischen Spiele-Szene gibt es einen Autoren, dessen Name dort, wie kaum ein zweiter, für Spiele steht, deren Originalität sowohl Kinder als auch Erwachsene fesselt und begeistert: Hermann Huber. Mit seinem **Elchfest** *verführte er Kosmos dazu, ein völlig neues Element in die renommierte Zweierspiel-Linie des Hauses aufzunehmen, nämlich das Element „Geschicklichkeitsspiele". Die Schnippfreunde, die mit dem richtigen Fingerspitzengefühl, werden beim* **Elchfest** *voll auf ihre Kosten kommen.*



Worum geht es? An den beiden gegenüberliegenden Seiten eines Tisches werden zwei Uferstücke plaziert, auf diese setzt jeder Spieler seinen Elch. Mit etwas Phantasie stelle man sich nun vor, zwischen beiden Elchen erstreckte sich das Wasser eines schwedischen Sees. – Welcher der beiden Elche wird als erster das gegenüberliegende Ufer erreichen? Und wie? Dazu stehen jedem Spieler zunächst zwei Schnippscheiben (Trittsteine) zur Verfügung. Nun gilt es, mit jeweils zwei Versuchen pro Zug eine Scheibe so zu schnippen, daß der Elch sie mit den Vorderbeinen erreicht. Auf diese Weise bewegen sie sich langsam aber stetig vorwärts. Natürlich sind alle Spielmaterialien beim **Elchfest** *aus hochwertigem Holz.*



AUTOR	Hermann Huber	ALTER	ab 8 Jahren
SPIELER	2	ART.-NR.	68 36 10

Postfach 10 60 11
D-70049 Stuttgart
Telefon 07 11/21 91-2 02
Telefax 07 11/21 91-4 22
e-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de